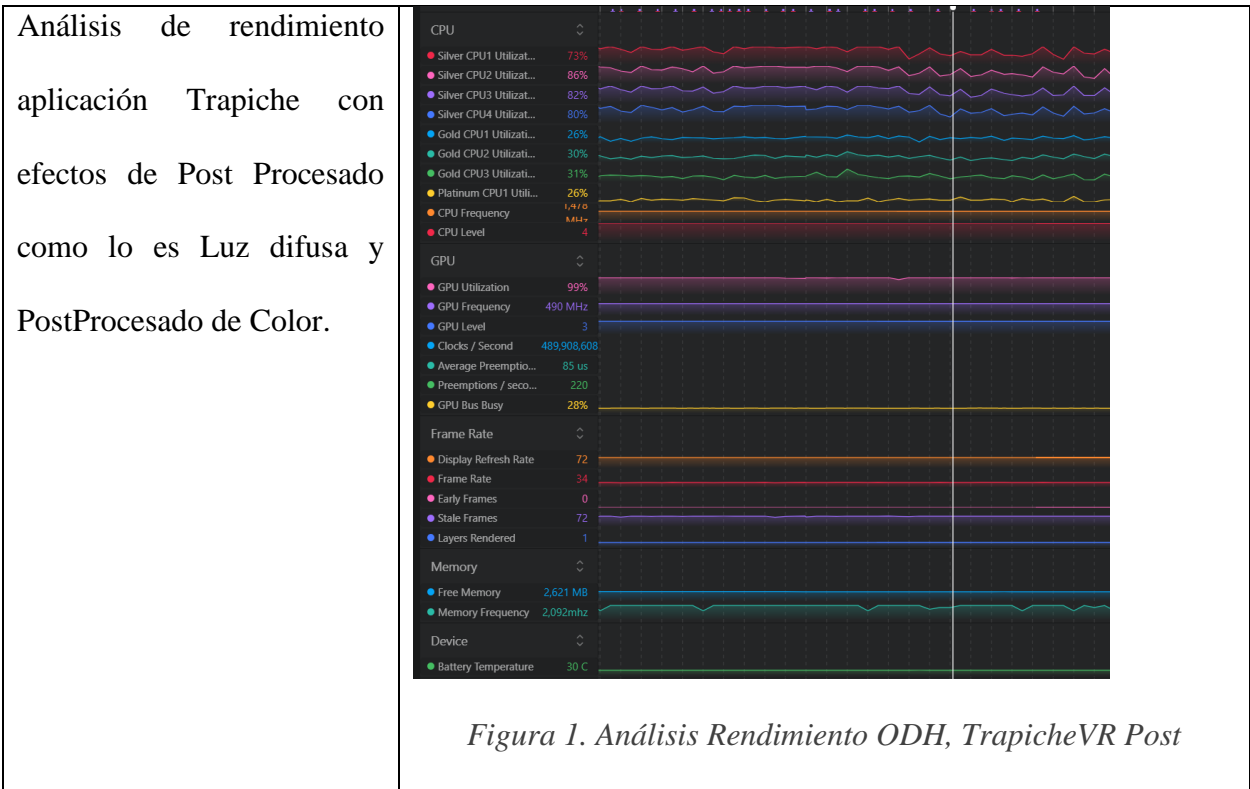


1.1.1 Pruebas Técnicas

1.1.1.1 Debugs, Tests y Análisis de Rendimiento de las aplicaciones en gafas de realidad virtual.

Mediante el uso del software Oculus Developers HUB, se puede hacer un análisis de rendimiento de cada una de las aplicaciones desde el casco de realidad virtual. Este análisis observa datos específicos los cuales son fotogramas por segundo, CPU usada, GPU usada, memoria usada, temperatura de batería.



Análisis de rendimiento aplicación Trapiche sin efectos de Post Procesado.

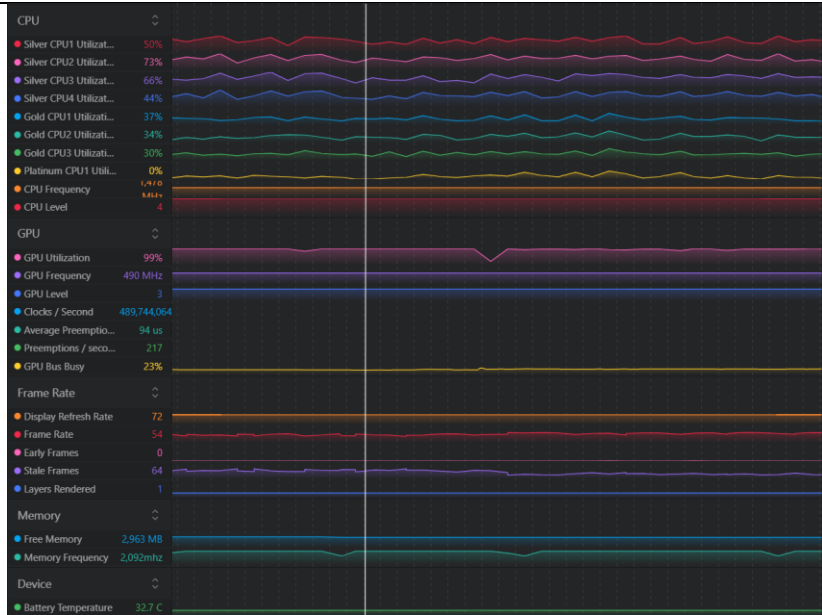


Figura 2. Análisis de Rendimiento ODH, Trapiche VR NoPost.

En los análisis de rendimiento de la aplicación trapiche se puede ver en la figura 89 y 90 un alto consumo de GPU y CPU, a la vez presenta dificultad en alcanzar los 72 FPS, los cuales permiten tener una experiencia fluida libre de mareos. Estos fps mejoran en la versión sin efectos de post procesado manteniendo una constante de 52 fps en la figura 90. Aun así, ambas aplicaciones son jugables y el rendimiento es suficiente para tener una experiencia fluida. Se entregan ambas opciones, ya que los efectos de post procesado aumentan el atractivo de la aplicación.

La aplicación cañaduzal PostProcesado y no-post-procesado mantienen una constante de 72 fps en las figuras 91 y 92, como esta requiere menos recursos al ser solo la reproducción del vídeo 180 en su mayoría. También se ve reflejado un menor consumo de CPU y GPU.

Análisis de rendimiento aplicación Cañaduzal con efectos de Post Procesado como lo es Luz difusa y PostProcesado de Color.



Figura 3. Análisis Rendimiento ODH, Cañaduzal VR Post.

Análisis de rendimiento aplicación Cañaduzal sin efectos de Post Procesado.



Figura 4. Análisis Rendimiento ODH, Cañaduzal VR NoPost.